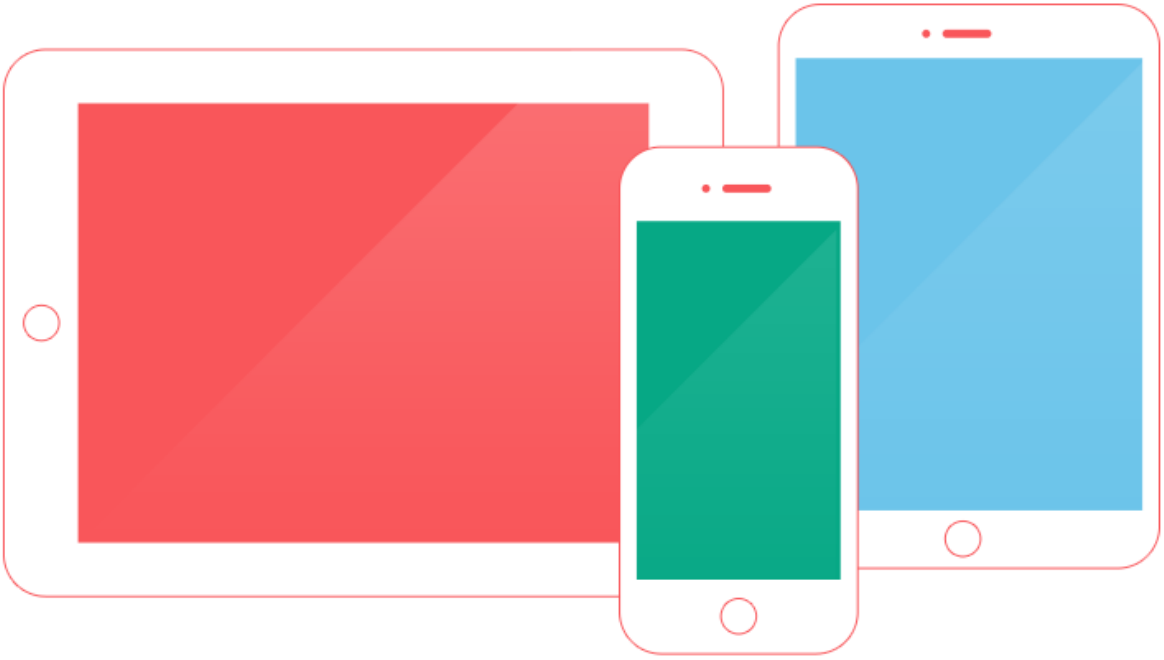
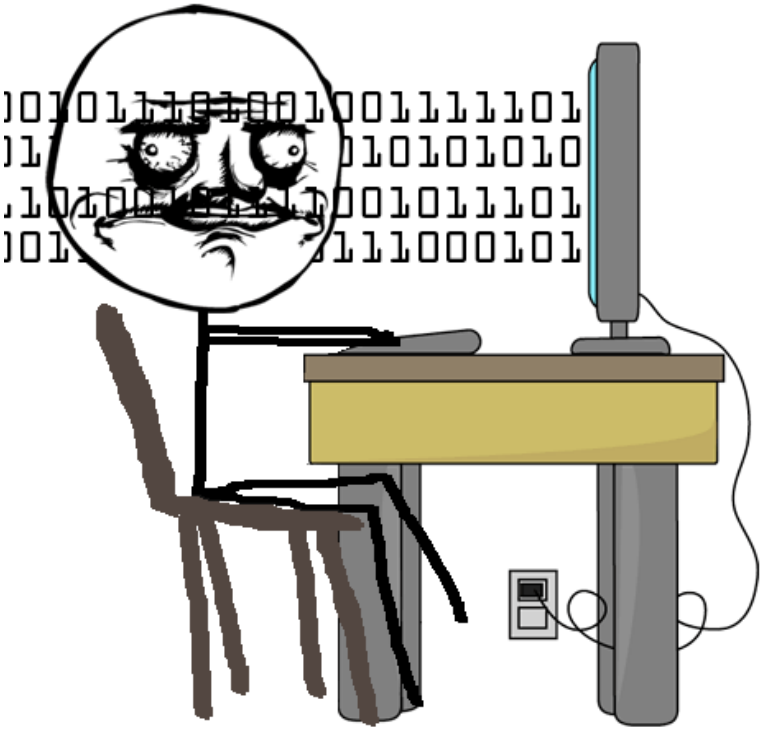
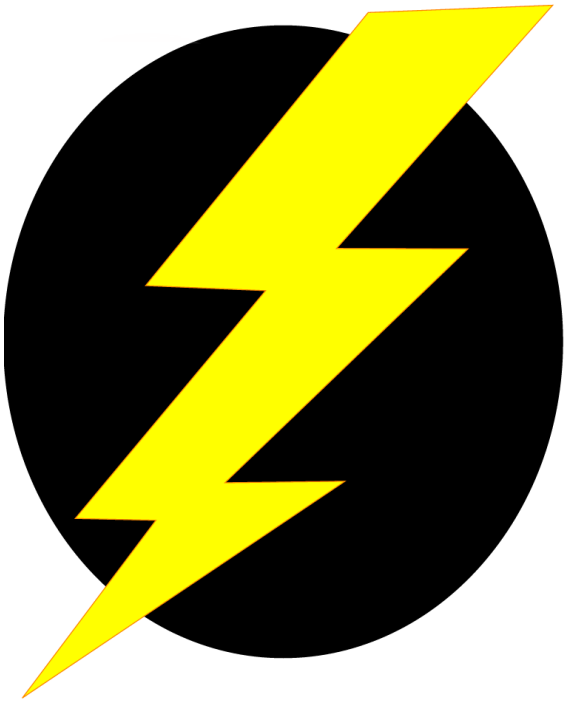


UX w projektowaniu mobilnym (programisto zrozum dizajnera)

@emiliamaj



KOBUTA
KOBUTA



YOU ARE
THE CSS
TO MY
HTML

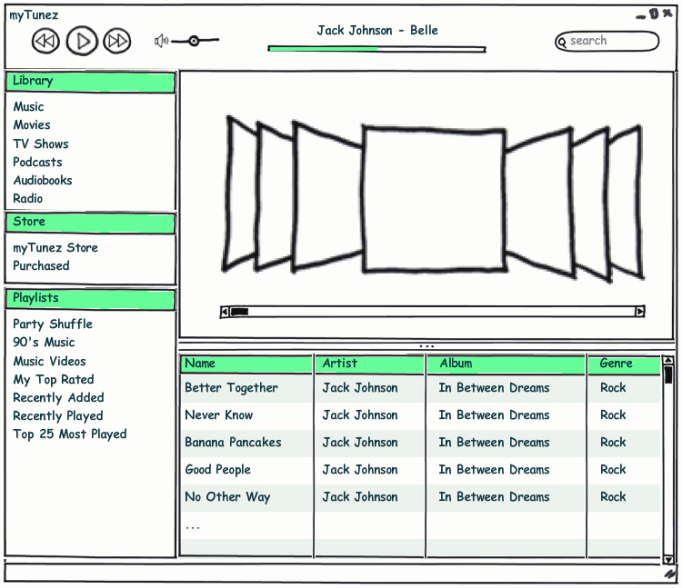
zrozumieć

współpracować

uczyć się od siebe

Jak powstaje aplikacja mobilna?

1. Analiza



2. Makiety

3. Grafika

4. Implementacja

analiza

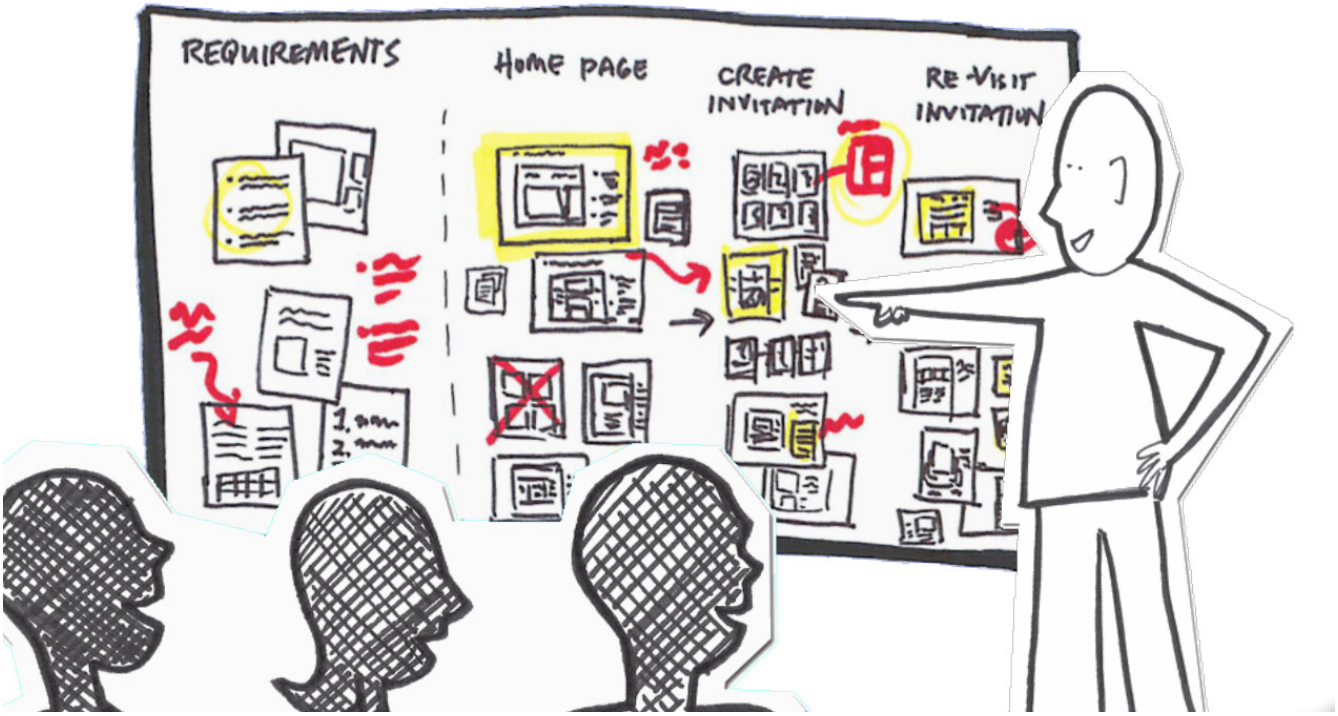
- Co chcemy zrobić?
- Jaka będzie najważniejsza funkcjonalnośc?
- Co zyska użytkownik?
- Dla kogo projektujemy? (persony)
- Jakie cele i motywacje ma użytkownik?
- W jakim kontekście będzie używana aplikacja?
- Jak będzie wyglądała interakcja z produktem ?

analiza wymagań

Potrzeby		Funkcjonalności
gromadzenie danych	→	rejestracja konta
system rekomendacji	→	możliwość oceny
sugerowanie miejsc	→	geolokalizacja
zaangażowanie	→	sharowanie

spisuj i grupuj: wymagania, potrzeby, pomysły, inspiracje

feedback – podziel się wynikiem z zespołem i każdym kto wyrazi konstruktywną opinię

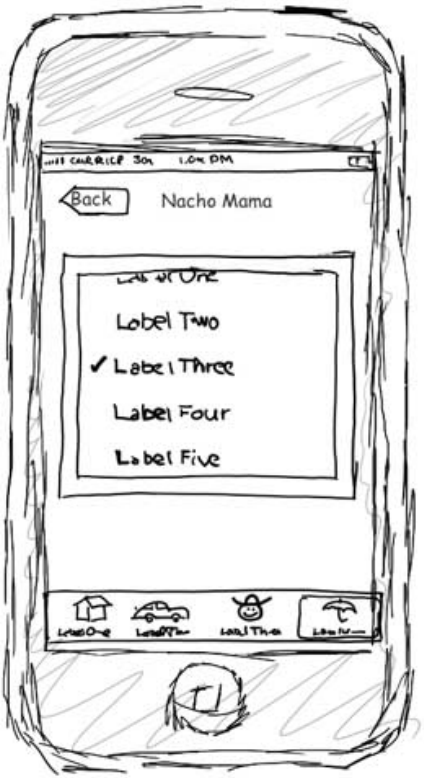


Must be

Should have

Nice to have

makieta – wstępna i mało dokładna koncepcja projektu



makieta

- **rysuj szybko**: ściana + flamaster
- pokaż **tylko najważniejsze funkcje**
- **szukaj różnych podejść**, nie zatrzymuj się na jednym, nawet jeśli ci się podoba
- **prześledź wiele rozwiązań**
  każdy rysuje 4, 2 i 1 wersję; następnie: jedną wspólną
- **jeśli nie wiesz co robić, to rysuj cokolwiek**
  najważniejsze to myśleć głośno i to rysować
- **jeśli się pogubisz zacznij od początku**

architektura informacji – to sposób uporządkowania i wzajemnego powiązania informacji w systemie

- **Organizacja**
- **Nazewnictwo**
- **Nawigacja**
- **Wyszukiwanie**

użyteczność – łatwość, z jaką użytkownik może osiągnąć swój cel

Heurystyki wg Jakoba Nielsen:

Nauczalność – jak łatwo jest wykonać proste zadania przy pierwszym kontakcie z produktem

Efektywność – jak szybko korzystają z produktu użytkownicy, którzy go już znają

Zapamiętywalność– łatwość przypomnienia sobie korzystania z produktu po przerwie

Błędy– jak często są popełniane i jak łatwo użytkownicy mogą z nich wyjść

Satysfakcja – jak bardzo produkt przyjemny jest w korzystaniu

Projektowanie zorientowane na użytkownika (User Centered Design) – użytkownicy zostają zaangażowani w proces projektowy, aby rozpoznać ich potrzeby, ograniczenia i cele

- każdy etap tworzenia produktu **przebiega przy udziale użytkowników** (od wywiadu wstępnego, aż po testy końcowe)

- potrzeby i zachowania użytkownika **stanowią podstawę** dla hierarchii informacji i nawigacji

- cele biznesowe, funkcjonalności i możliwości technologiczne **są na drugim miejscu**

- produkt jest bardziej **wydajny, zadowalającego i przyjazny**

„User Experience encompasses all aspects of the end-user [on-linae] interaction with the company, its services and products."

Nielsen Norman Group, „User Experience - Our Definition"

heurystyki

Heurystyki wg Donald Norman:

Visibility – widzę do czego, to służy

Feedback – widzę efekty swoich działań

Constraints – wiem czemu nie mogę czegoś zrobić

Mapping – wiem gdzie jestem i jak mam się poruszać

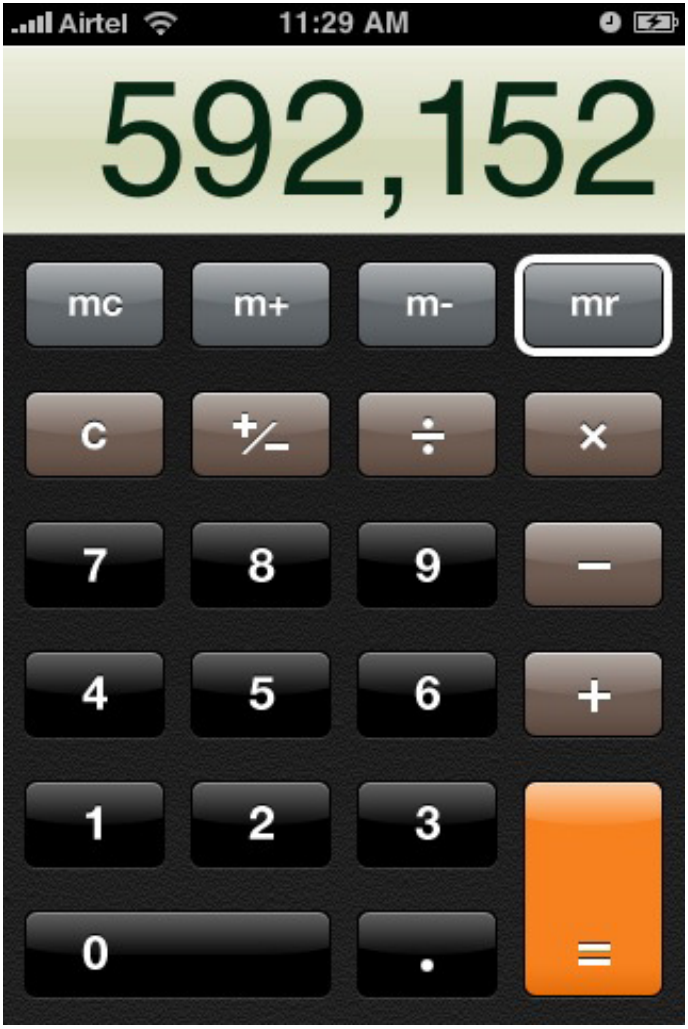
Consistency – poznaję podobne elementy systemu

Afordance – wiem, co mam zrobić

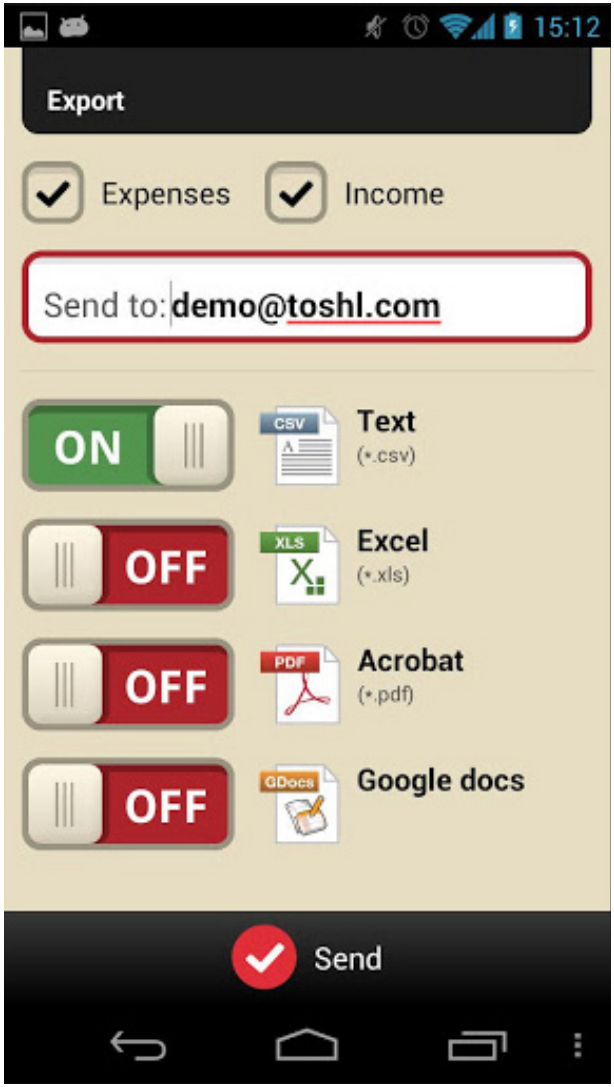
visibility – widzę do czego, to służy

Szukaj w Google Szczęśliwy traf

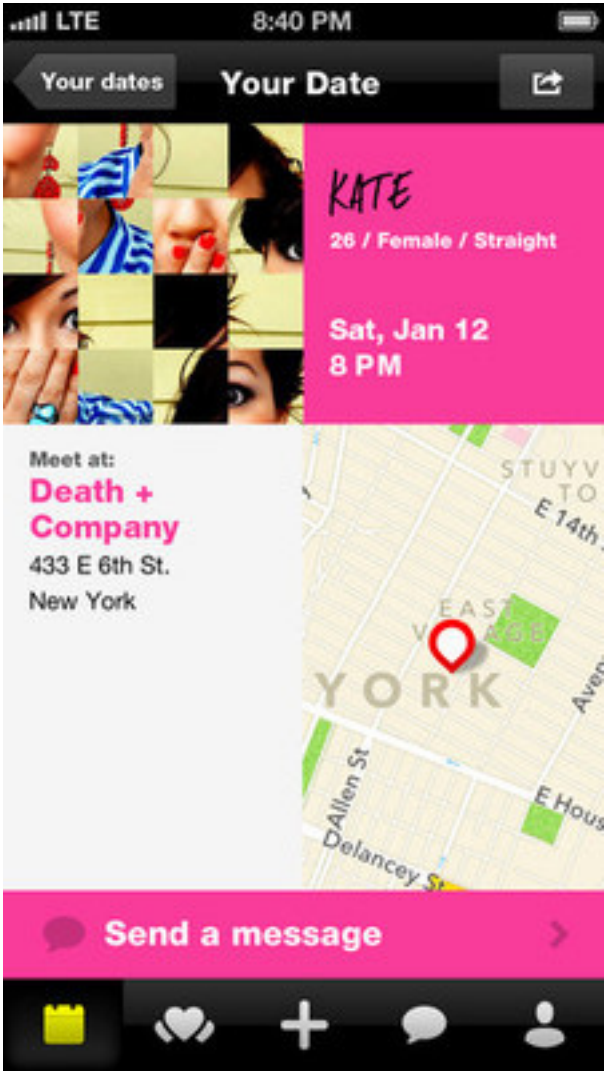
feedback – widzę efekty swoich działań



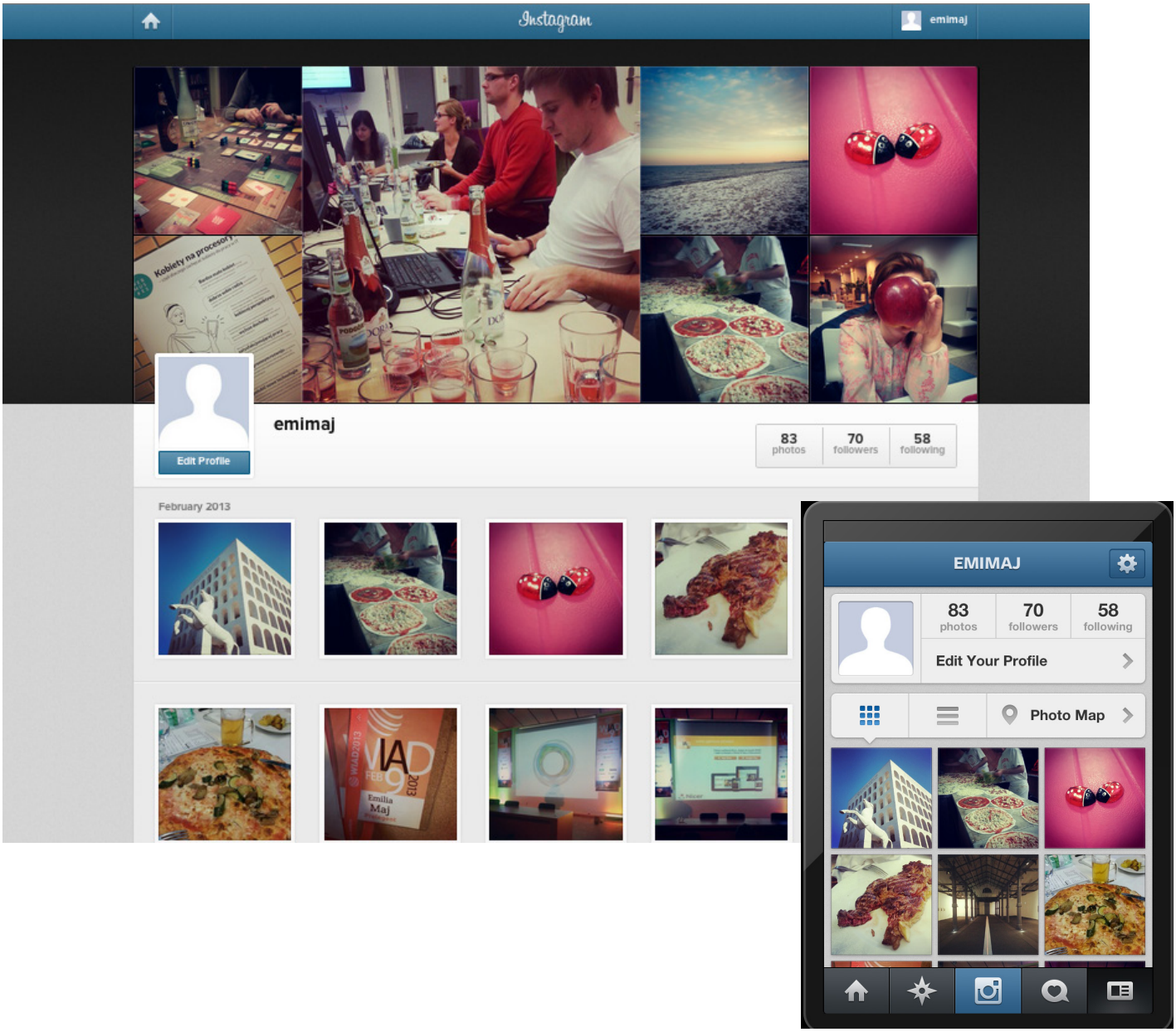
constraints – wiem czemu nie mogę czegoś zrobić



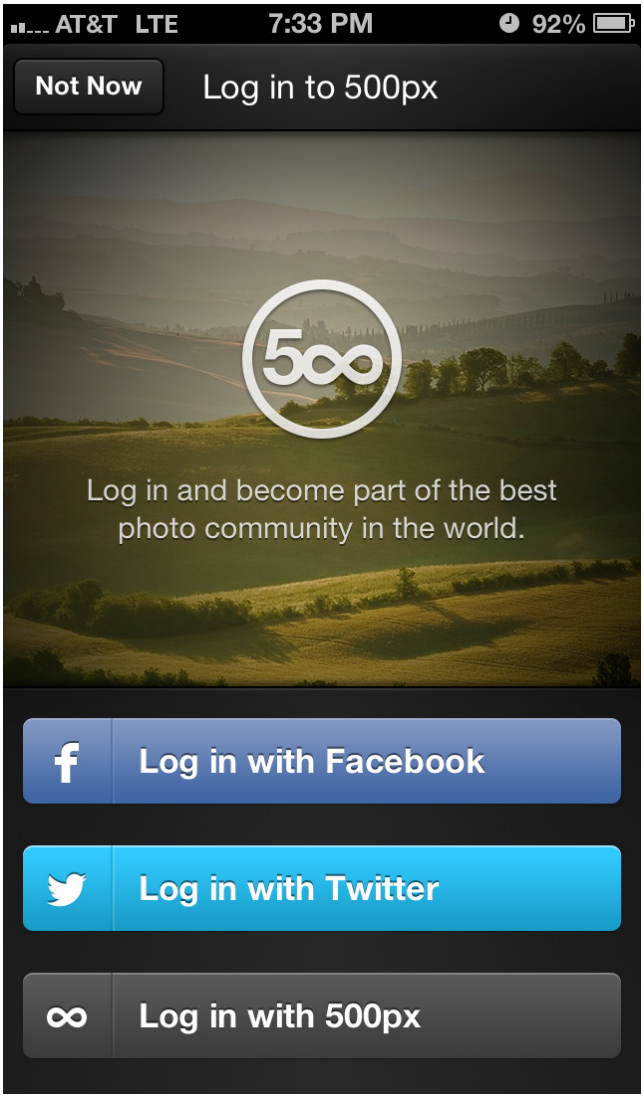
mapping – wiem gdzie jestem i jak mam się poruszać



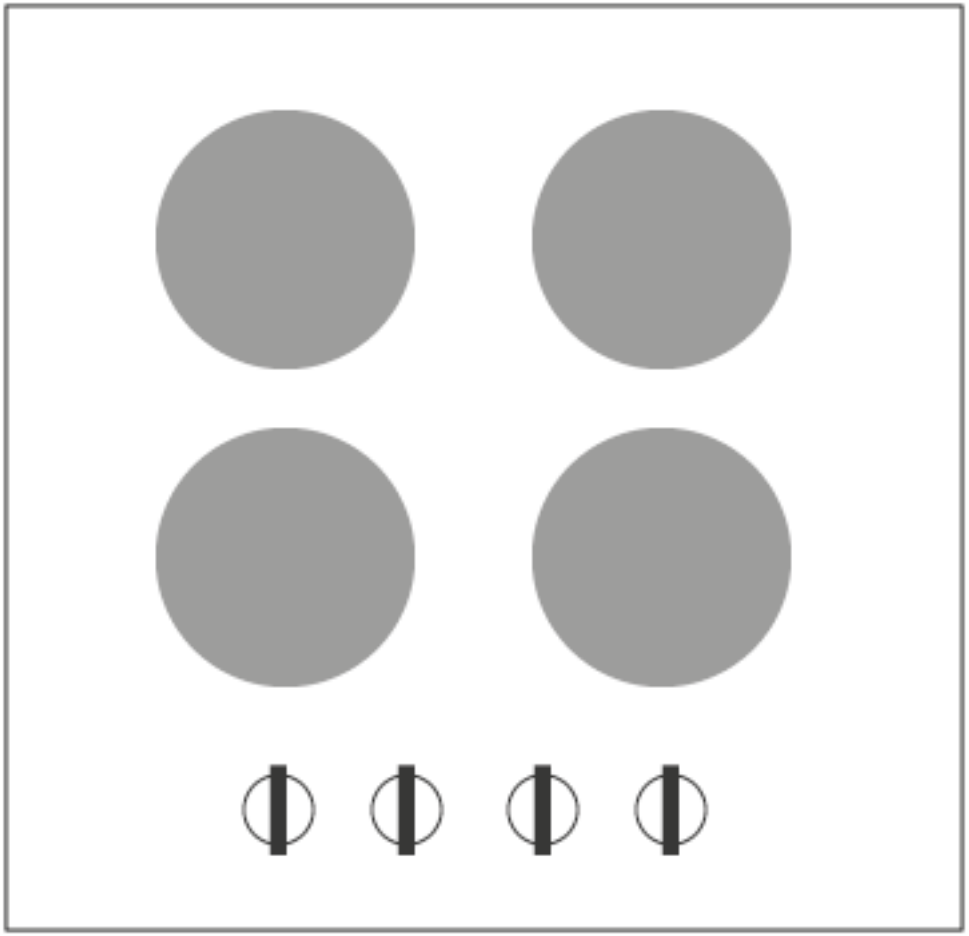
consistency – poznaję podobne elementy systemu



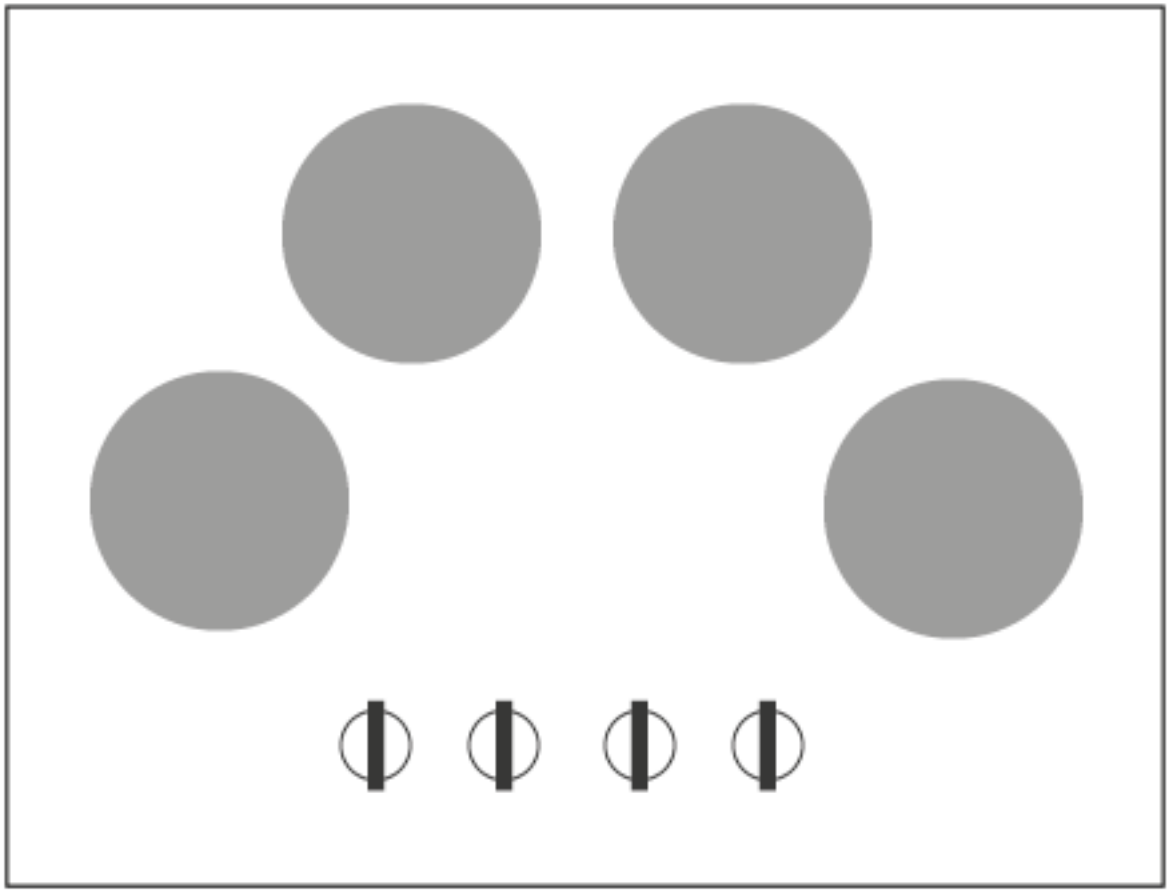
afordancja – wiem, co mam zrobić



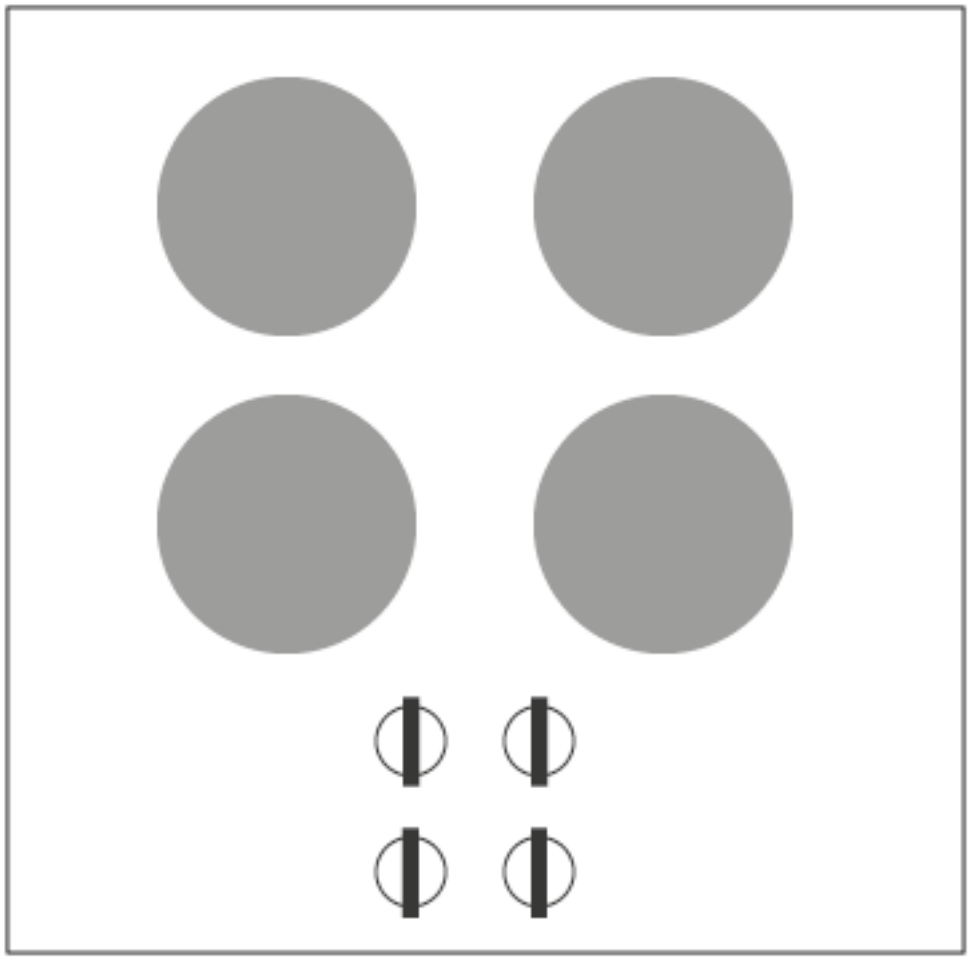
afordancja



afordancja



afordancja



dobre rady

- nie myśl rozwiązaniami a potrzebami
- myśl o użytkowniku jako o osobie mobilnej
- maksymalnie upraszczaj
- projektuj jedną funkcjonalność per widok
- im mniej kroków do przejścia, tym lepiej
- nie powielaj funcjonalności (a logicznie grupuj)
- obserwuj aplikacje globalne (model mentalny)

ograniczenie informacji

- Mamy tendencję do dzielenia informacji w większe grupy zawierające po 3-4 elementy (np. numery telefonów 506–99–85–97). Krokowe wybory w nawigacji są zwykle lepsze

- Gubimy się w bardzo„zagłębionych” systemach

- Mamy trudności z efektywnym wyborem spośród większej liczby wariantów niż 3-4 obiekty

paradoks wyboru – jesteśmy nieszczęśliwi, kiedy mamy zbyt dużo możliwości i często nie wybieramy **nic** (tzw. paraliż decyzyjny)

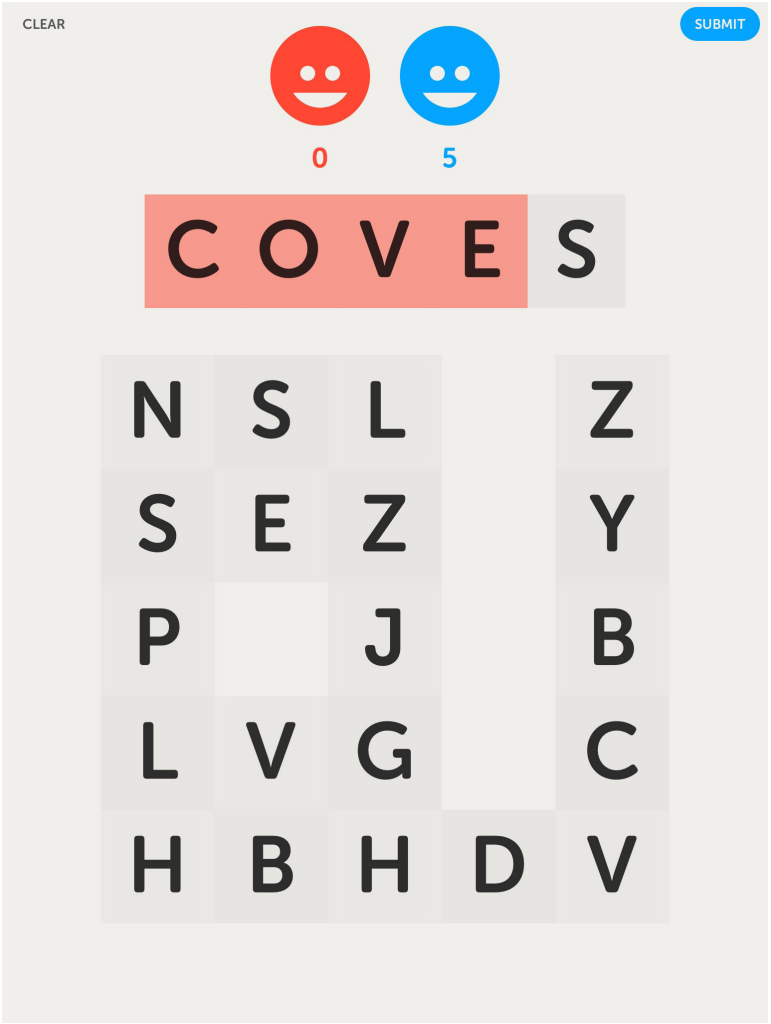
- Performa 635
- Performa 636
- Performa 637
- Performa 638
- Performa 640
- Performa 5200
- Performa 5215
- Performa 5300
- Performa 6110
- Performa 6112
- Performa 6115
- Performa 6116
- Performa 6117
- Performa 6118
- Performa 6200
- Performa 6205
- Performa 6214
- Performa 6216
- Performa 6218
- Performa 6220
- Performa 6230
- Performa 6290
- Performa 6300
- Performa 200
- Performa 400
- Performa 405
- Performa 410
- Performa 430
- Performa 450
- Performa 460
- Performa 466
- Performa 467
- Performa 475
- Performa 476
- Performa 550
- Performa 560
- Performa 575
- Performa 577
- Performa 578
- Performa 580
- Performa 600
- Performa 630
- Performa 631
- Quadra 605
- Centris/Quadra 610
- Quadra 630
- Centris/Quadra 650
- Centris/Quadra 660
- Quadra 800
- Quadra 840
- Quadra 950
- Power Mac 5200
- Power Mac 5300
- Power Mac 6100
- Power Mac 6200
- Power Mac 7100
- Power Mac 7200
- Power Mac 7500
- Power Mac 8100
- Power Mac 8500
- Power Mac 9500
- PowerBook 145
- PowerBook 150
- PowerBook 160
- PowerBook 165
- PowerBook 180
- PowerBook 190
- PowerBook Duo 210
- PowerBook Duo 230
- PowerBook Duo 250
- PowerBook Duo 270
- PowerBook Duo 280
- PowerBook 520
- PowerBook 540
- PowerBook Duo 2300
- PowerBook 5300

Produkty Apple w latach 90-tych

paradoks wyboru

Produkty Apple ok. 2000 r. po redukcji przez S. Jobsa

prostota wizualna

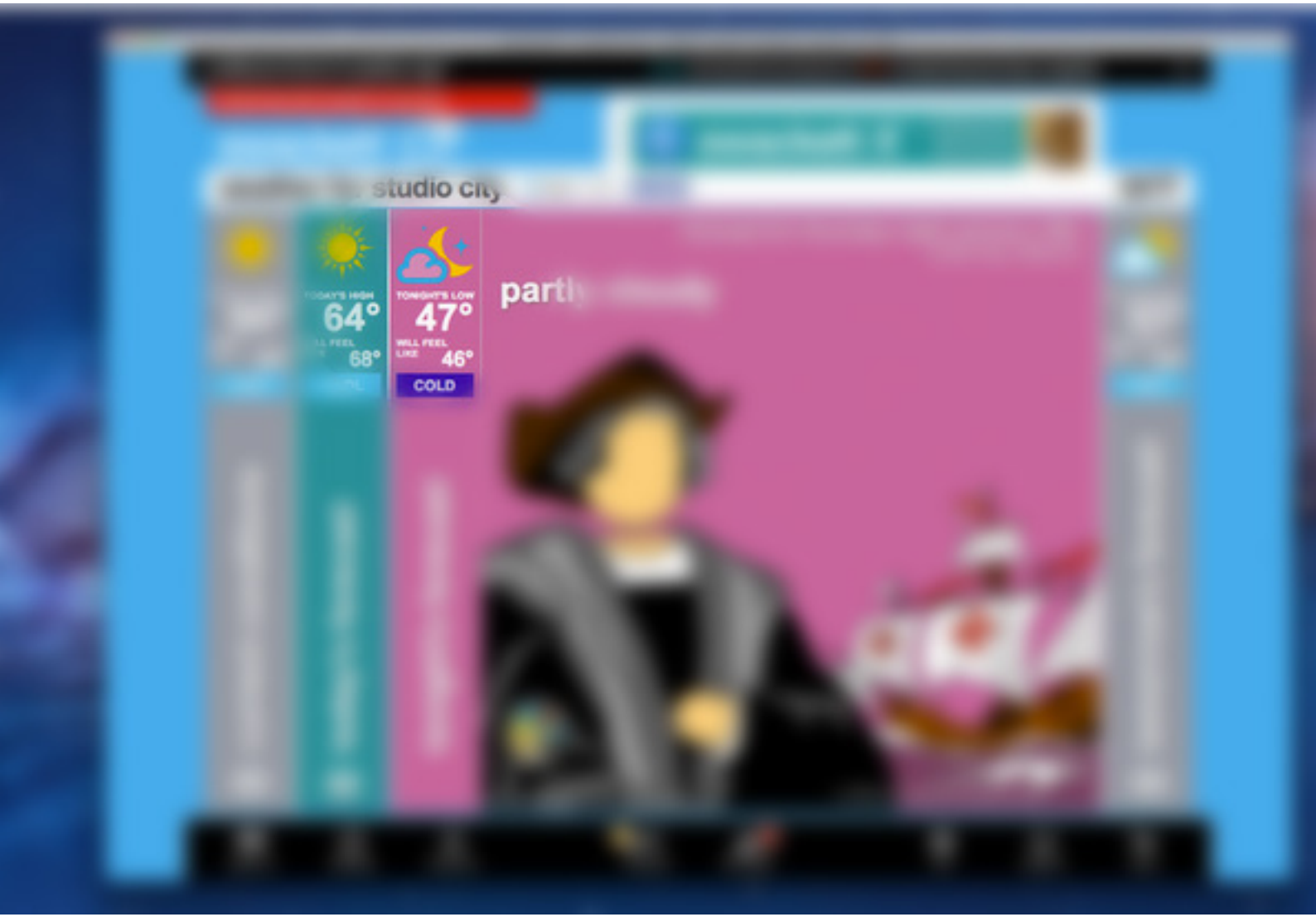


Letterpress by Loren Brichter,

multitasking

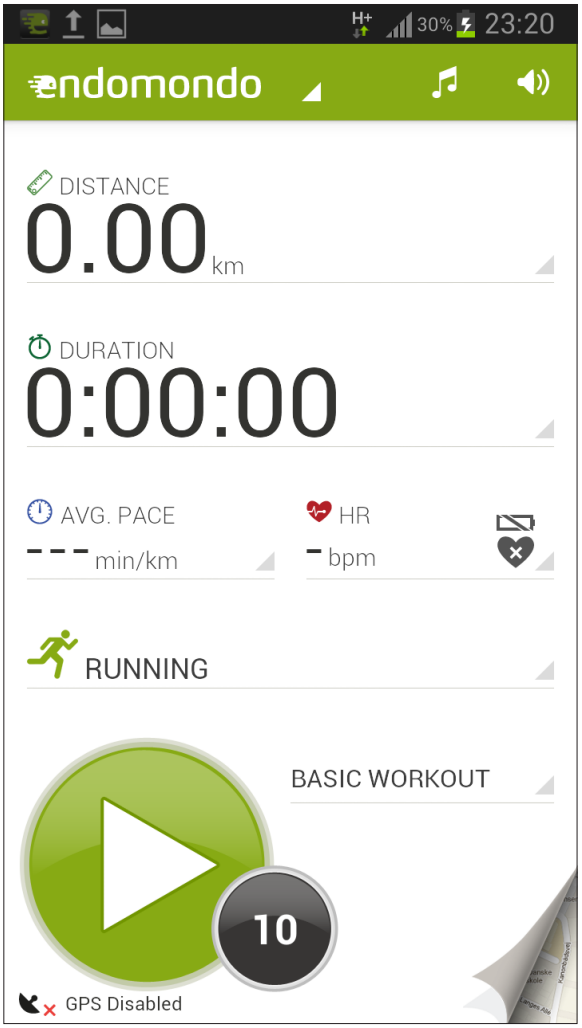
- Ludzie są w stanie świadomie robić tylko jedną rzecz na raz
- Wyjątkiem są dobrze opanowane aktywności fizyczne (jazda na rowerze, samochodem)
- Możemy się najwyżej szybko przełączać między zadaniami

pole ostrego widzenia – to ok. 2,5 cm ; Ograniczaj liczbę elementów i dbaj o ich właściwe wyróżnienie

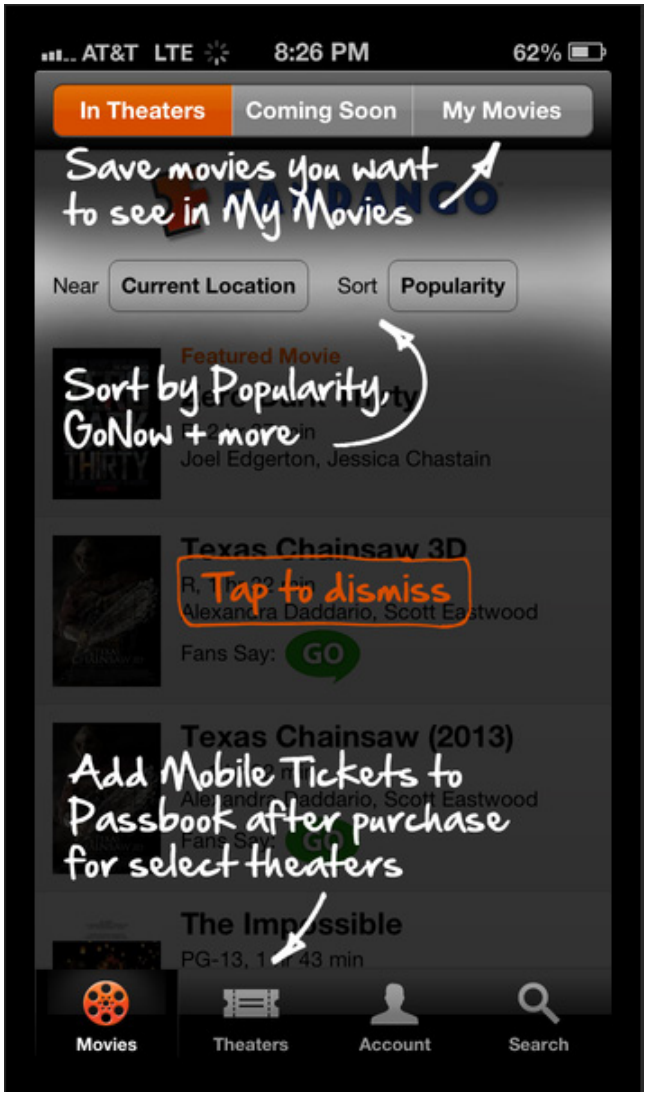


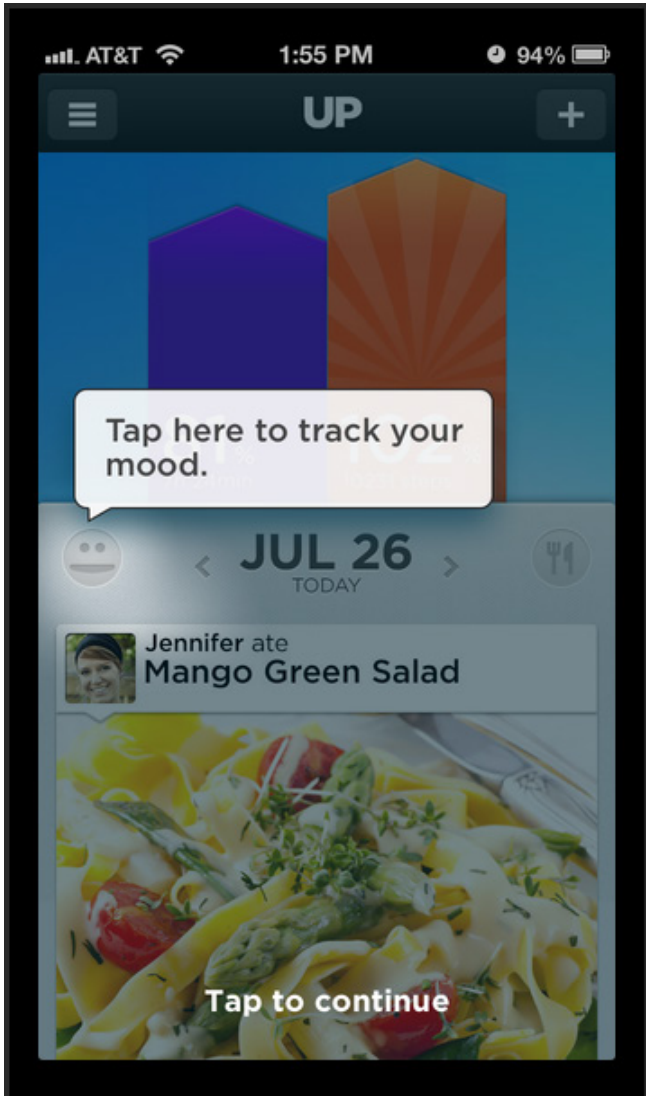
pierwszy ekran – jest najważniejszy!

Użytkownik ma zrobić i zobaczyć to czego oczekuje

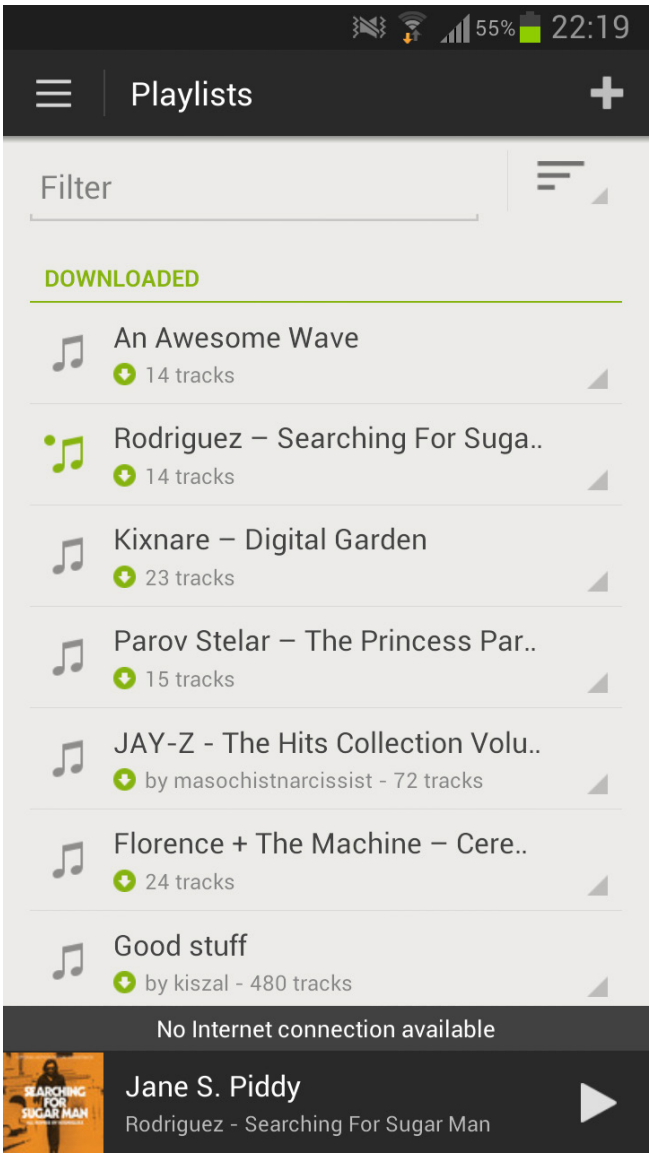


FUX (First User Experience) – jeśli interfejs może być skomplikowany, ucz jak z niego korzystać



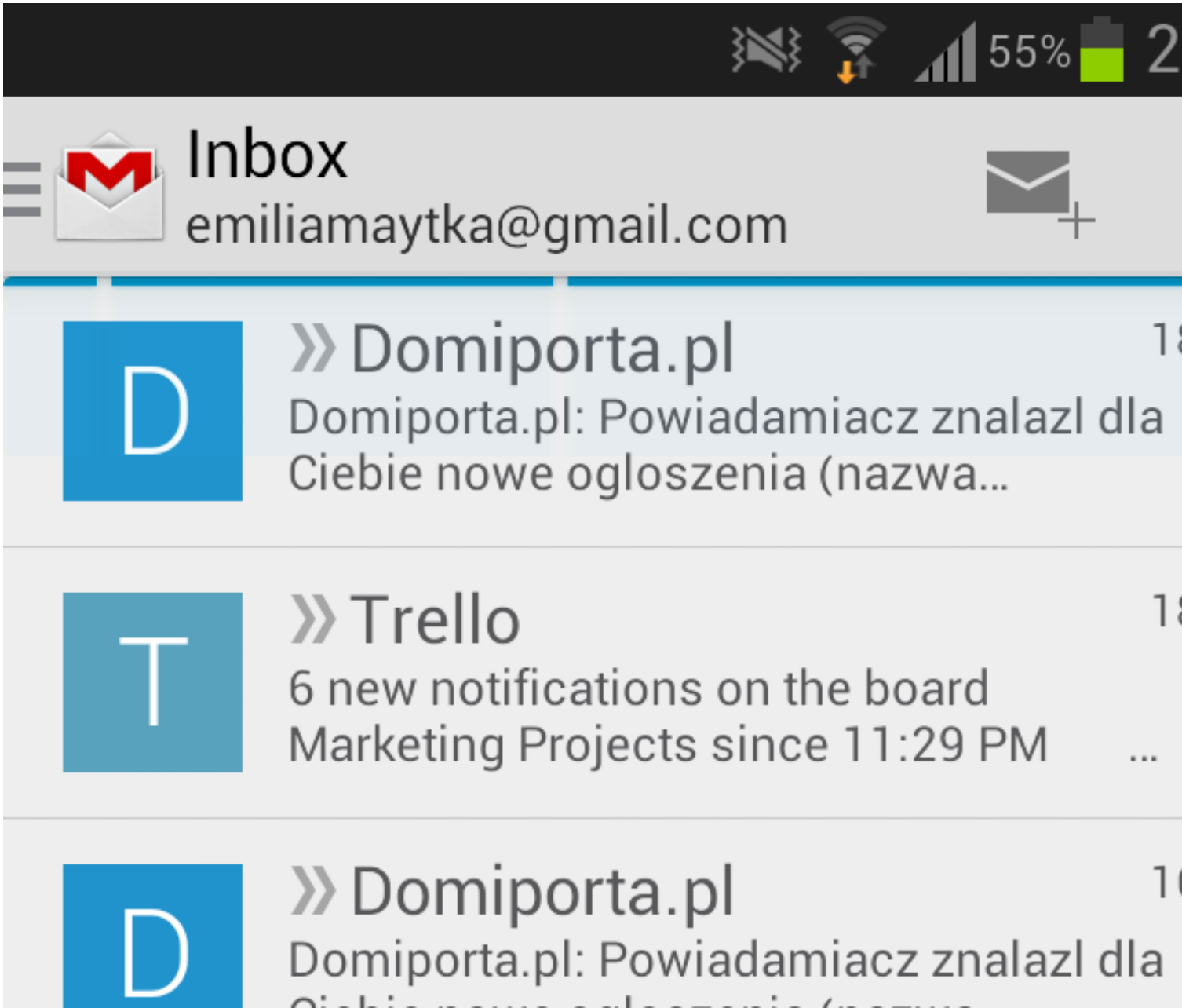


sugestie

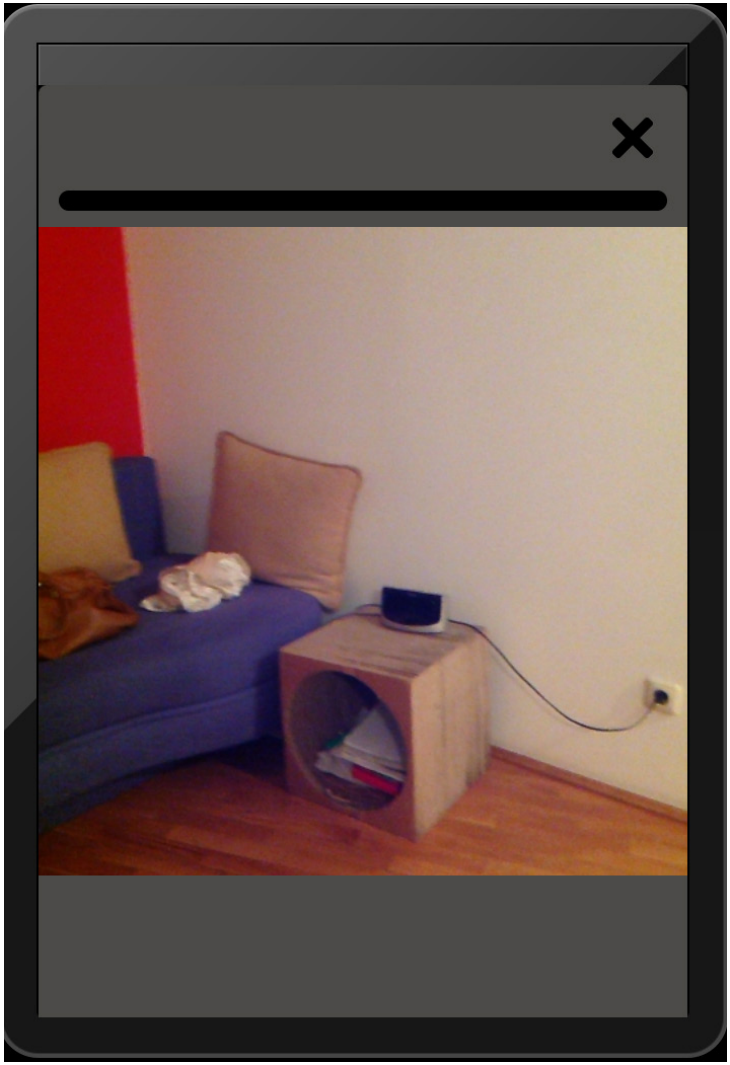

55% 22:19
Playlists
Filter
DOWNLOADED
An Awesome Wave
14 tracks
Rodriguez – Searching For Suga..
14 tracks
Kixnare – Digital Garden
23 tracks
Parov Stelar – The Princess Par..
15 tracks
JAY-Z - The Hits Collection Volu..
by masochistnarcissist - 72 tracks
Florence + The Machine – Cere..
24 tracks
Good stuff
by kiszal - 480 tracks
No Internet connection available
Jane S. Piddy
Rodriguez - Searching For Sugar Man

Spotify

max. wykorzystanie ekranu



bezpośrednia interakcja

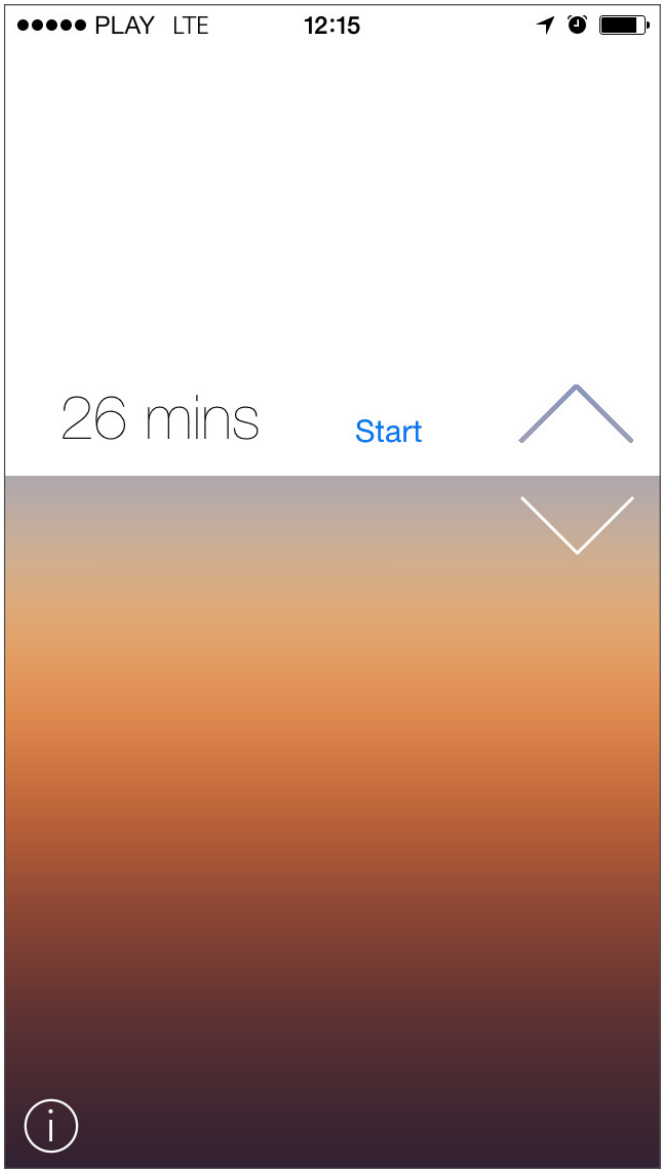


Vine

gesty

Flat Pomodoro

minimalizm



Eve Nap Timer

flat design

Timelet

typografia

SMOG

Emilia Maj
UX & Graphic Designer
MONK

@emiliamaj
www.wearemonk.com
www.emimaj.com
emi@wearemonk.com